

# KOMPROMAT

Hra pro 2 hráče od 8 let na 30 min

Dva tajní agenti soupeří o to, jak se jim podaří potlačit nebo naopak využít různé kompromitující materiály k ochraně nebo zdiskreditování vážené veřejné osoby.

## Herní komponenty:

57 karet

z toho

2 balíčky karet vybavení po 14 kartách (0,5 1/11, 2,3,4,5,6, 7,7,7,8,9,10,1/11)

1 balíček karet misí

18 žetonů určujících jak je agent známý (jak moc je známa jeho identita)

## **Hra ve zkratce:**

1- vyložíte 4 karty misí

2- budete střídavě vykládat karty k misím tak, aby jste porazili soupeře vyšším součtem.

Ale pozor, pokud překročíte 21, stanete se moc známým a to zase nechcete

3- odhalte karty, získáte kartu mise, vítězné body, proslulost a zvláštní schopnosti

Pokud se některý hráč stane příliš proslulým agentem – t.j. získá 9 žetonů proslulosti. Ihned prohrál hru.

Jinak vyhraje na konci hry hráč, který získá víc vítězných bodů.

## Příprava hry:

Každý hráč si vezme svůj balíček karet vybavení. Balíčky jsou stejné, jen mají rozdílnou barvu na rubu .

Hráči zamíchají své balíčky a položí si je lícem dolů před sebe.

Poté zamíchají balíček karet misí a položí ho lícem dolů do středu hrací plochy.

Žetony proslulosti položí vedle balíčku misí.

Pak vyloží vrchní 4 karty misí z balíčku do řady lícem nahoru (viz obrázek) .

Pokud je některá z vyložených karet karta kontrašpionáže (counter-intelligence), otočí další kartu mise a tu na kartu kontrašpionáže položí. Kartu kontrašpionáže položenou pod kartou natočí kolmo tak aby byl její symbol vidět.

Pokud je nově tažená karta znova karta kontrašpionáže, dejte jí stranou, opět táhněte jednu kartu. Kartu kontrašpionáže pak zamíchejte zpět do balíčku.

## Průběh hry:

1. Hráč, který vypadá víc podezřele, začíná hru. Ve svém tahu provede kroky 2 – 7

2. Lízne si vrchní kartu ze svého balíčku.

3. Vybere si jednu z misí a položí k ní kartu lícem **nahoru** - hrací plochu rozděljuje uprostřed řada vyložených karet

misí a hráči hrají karty každý na svou stranu do sloupce kolmo na vybranou misi.

4. Dále může pokračovat v dobírání a vykládání karet – po jedné. Vždy se na kartu, kterou si lízнул tajně podívá, a pak ji nyní už **lícem dolů** přiloží do sloupce k vybrané misi. Soupeř tak vidí jen hodnotu první karty a počet vyložených karet u zvolené mise (další karty, které soupeř v tomto kole přiložil jsou už otočené lícem dolů).

Hráč musí ve svém kole vykládat karty pouze k jedné zvolené misi. Nemůže rozdělít vykládání během jednoho kola

k různým misím.

5. Hráč může kdykoliv přestat s dobíráním a vykládáním karet. Jeho snahou je mít u zvolené mise větší celkovou hodnotu než má soupeř. Zároveň se snaží nepřekročit 21.

6. Pokud překročí součet vyložených karet 21, musí přestat s dobíráním a vykládáním karet.

To že skončil kvůli překročení limitu, však soupeři nesděljuje.

7. Poté co hráč ukončil vykládání karet k misi (protože chtěl skončit, musel kvůli překročení 21 nebo už prostě nemá žádné karty ) nemůže se už dále na své karty znovu podívat. Jeho tah tím končí.

8. Nyní hraje druhý hráč. Opakuje kroky 2-7. **Nemusí** si k vykládání vybrat stejnou misi, k jaké vykládal v tahu předtím soupeř.

Kolo končí poté , co oba hráči vykládali karty ke všem čtyřem kartám misí a poté co se určí vítězové misí.

## **Pozor !**

Hráč nemůže nikdy znovu začít vykládat karty k misi, ke které už jednou vykládal

(tzn. že musí každý svůj tah vykládat k jiné kartě mise)

Pokud už nemá žádné karty, do konce kola už nehraje (přeskakují se jeho tahy)

Karty 1/11 můžou mít hodnotu 1 nebo 11. Hráč se však může rozhodnout, jakou hodnotu bude počítat, až na konci kola při odkrývání karet (viz dále)

Karta 0,5 je „jedna polovina“ - tedy víc než nula a méně než 1

### Odkrývání karet

Poté co nastane konec kola, začnou hráči postupně odkrývat své karty u jednotlivých misí.

Začnou misí, která je nejbližší balíčku připravených misí. První otočí všechny své karty začínající hráč kola a oznámí celkový součet. Musí se tak nyní případně rozhodnout, jak bude počítat kartu 1/11 (jako jedna nebo jako jedenáct).

Poté odkryje a oznámí součet druhý hráč.

### Neúspěšná mise:

Pokud hráč přesáhl součtem 21, mise byla neúspěšná. Hráč obdrží žeton podhalené identity.

Karty, které vyložil k této misí se vůbec nepočítají.

### Perfektně splněná mise:

Pokud je součet přesně 21. Byla mise splněna dokonale a s grácií.

V takovém případě může hráč vrátit jeden žeton odhalené identity zpět do zásoby žetonů.

Pokud oba hráči zvládli misí úspěšně, pak ten kdo má vyšší součet tuto misí vyhrál a získává její kartu.

Pokud je součet stejný, vítězí v této misí hráč, který k ní přiložil více karet.

Pokud i v tomto případě panuje shoda, nikdo tuto kartu nezíská a je položena stranou (mimo hru).

Takto se určí postupně vítěz u všech čtyřech karet misí.

### Příprava na nové kolo:

Hráči si vezmou zpět své karty vybavení. Doprostřed se vyloží čtyři nové karty misí.

Nové kolo začíná. Vystřídá se pozice prvního hráče.

### Konec hry:

Hra může skončit dvěma způsoby:

1. Jakmile hráč dostane devátý žeton odhalené identity, ihned prohrál hru.
2. Nebo hráči dokončí 6 kol. Po šestém kole si spočítají kolik získali vítězných bodů.  
Body mají za získané karty cílů, dokumentů/kódů a předmětů.  
Navíc za každý hráčův žeton odhalené identity je také 1 vítězný bod.  
Hráč, který má více bodů, zvítězil ve hře.  
V případě nerozhodnosti vyhrává hráč, který má víc žetonů odhalené identity.  
Pokud shoda trvá, dopadla hra nerozhodně.

### Druhy karet misí:

**Karty cílů (targets)** – získané karty si hráč položí na hromádku před sebe lícem dolů. Jejich bodová hodnota se počítá na konci hry.

**Karty dokumentů a kódů** – získané karty se odkládají stejně jako karty cílů jejich bodová hodnota záleží na počtu stejných karet, který hráč během hry získal.

**Karta kontrašpionáže** – pokud hráč vyhrál misí, pod kterou byla zastrčena karta kontrašpionáže, dostane ihned tolik žetonů odhalené identity, kolik je na kartě kontrašpionáže vyznačeno. Karta kontrašpionáže je poté odložena ze hry.

**Karta předmětu** – umožňuje hráči přístup ke speciálním schopnostem. Pokud jí hráč získá, vyloží si jí před sebe lícem nahoru a může kdykoliv využít její efekt (třeba i hned při počítání skóre následující mise).

Efekt karty lze využít jen jednou. Po použití si hráč kartu položí na svůj skórovací balíček.

Každá karta předmětu je 1 vítězný bod. Dokonce i tehdy pokud jí hráč během hry nevyužil.

### **Překlad karet předmětů:**

Night vision – podívejte se na 5 vrchních karet vašeho balíčku vybavení a pak je vraťte zpět ve stejném pořadí

USB Stick – můžete znovu (jednou) použít předmět, který jste už použili (z balíčku získaných bodů)

Drone - odhalte soupeři všechny karty z jedné mise

Stun Gun – odhod' soupeři jednu lícem otočenou kartu z libovolné mise

Chloroform – pokud' si bereš kartu mise s Kontrašpionáží, nemusíš si brát žeton odhalené identity.

GPS Tracker – vraťte poslední kartu kterou jste si právě lízli zpět na vrch balíčku, i když jste přesáhli 21 !

Jetpack – přesuň všechny svoje karty z jedné mise ke kartě mise která je zatím prázdná.

Balaclava – Odhod' dva žetony odhalené identity. Musíš tak učinit předtím než si získal 9 žeton OI

Newspaper – zahraj tuto kartu na soupeřovu řadu karet u libovolné mise.

Tato karta přidá +3 k jejímu celkovému součtu.

Vesper martiny – Po odkrytí karet u jedné mise a sečtení její hodnoty si hráč může celkovou hodnotu upravit o +/- 1